



# Club Nintendo®



Edition - 1990

Numéro 2

**ZELDA II**  
*Il est arrivé!*

**TRUCS et  
ASTUCES**  
*Les secrets de  
Robowarrior  
enfin révélés*

**COUP D'OEIL  
FURTIF**  
*D'autres jeux  
extraordinaires  
attendus!*

**PLUS**  
*Découvrez tout ce que  
vous voulez savoir sur  
le NES Max et le NES  
Advantage à  
l'intérieur!!*

**ZELDA II**

*The Adventure of*  
**LINK™**

*Another journey of ultimate  
challenge in the fantasy  
world of Hyrule.*

**Nintendo**

ENTERTAINMENT SYSTEM®

REV-A



## SERIES AVENTURES

Goonies II™ .....  
 Kid Icarus™ .....  
 Legend of Zelda™ .....  
 Mega Man™ .....  
 Metal Gear™ .....  
 Metroid™ .....  
 Robo Warrior™ .....  
 Super Mario Bros.™ .....  
 Super Mario Bros. 2™ .....

## SERIES D'ACTION

Balloon Fight™ .....  
 Clu Clu Land™ .....  
 Cobra Triangle™ .....  
 Ice Climber™ .....  
 Kung Fu™ .....  
 Pinball™ .....  
 Tiger Heli™ .....  
 Wizards & Warriors™ .....



## SERIES PISTOLETS

Duck Hunt™ .....  
 Gumshoe® .....  
 Hogan's Alley™ .....  
 To the Earth™ .....  
 Wild Gunman™ .....

Tous les noms de personnages et tous les titres de jeux publiés dans ce magazine sont des marques déposées ou des droits d'auteurs de Nintendo Co., Ltd. De plus, sont des marques déposées ou sujet à des droits d'auteur les noms suivants: R.C. Pro-Am © 1987 Rare, Ltd.; Ten Yard Fight © 1983 et 1985 Irem; Kung Fu © 1984 Irem Corp.; Rad Racer © 1987 Square Co., Ltd.; Top Gun™ et © 1987 Paramount Pictures Corp.; produit en coopération avec Ocean Software; © 1987 Konami; Goonies II™ Warner Bros. Inc. © 1987 Warner Bros.; © 1987 Konami; Castlevania, Gradius et Rush 'N' Attack™ Konami; Ghosts 'N' Goblins et Trojan™ Capcom USA, Inc.; et Ikari Warriors™ SNK Corporation of America, Inc.

# Faites Votre Sélection!

**Vous trouverez ci dessous la liste  
des jeux actuellement disponibles pour le  
SYSTEME NINTENDO.**

## SERIES PROGRAMMABLES

Excitebike™ .....  
 Mach Rider™ .....  
 Wrecking Crew™ .....

## SERIES CLASSIQUES ARCADE

Alpha Mission™ .....  
 Castlevania™ .....  
 Donkey Kong™ .....  
 Donkey Kong 3™ .....  
 Galaga™ .....  
 Gradius™ .....  
 Gunsmoke™ .....  
 Ikari Warriors™ .....  
 Life Force™ .....  
 Popeye™ .....  
 Top Gun™ .....  
 Rush 'N Attack™ .....  
 Section Z™ .....  
 Trojan™ .....  
 Xevious™ .....

## SERIES ROBOT

Gyromite™ .....  
 Stack-up™ .....

## SERIES SPORT

Double Dribble™ .....  
 Golf .....  
 Ice Hockey™ .....  
 Mike Tyson's Punch-Out!!™ .....  
 Pro Wrestling™ .....  
 Rad Racer™ .....  
 R.C. Pro-Am™ .....  
 Slalom® .....  
 Soccer .....  
 Tennis .....  
 Track & Field II™ .....  
 Volleyball .....  
 Wrestlemania™ .....

## A VENIR

Donkey Kong Classics ..... Mars  
 Zelda II - Adventure of Link ..... Mars  
 Fighting Golf ..... Avril  
 Rygar ..... Avril  
 Simon's Quest ..... Avril  
 Solomon's Key ..... Avril  
 Airwolf ..... Mai  
 Batman ..... Été  
 Double Dragon II ..... Été  
 Fester's Quest ..... Été  
 Skate or Die ..... Été  
 Teenage Mutant Hero Turtles ..... Été  
 Tetris ..... Été

# Nintendo®

**BP 14  
95311 CERGY PONTOISE CEDEX  
FRANCE**





# LA LETTRE DE SUPER MARIO

Nous avons littéralement croulé sous les nouveautés et, en raison de mes nombreuses responsabilités dans le Club Nintendo, j'ai dû interrompre Luigi qui vous concoctait la liste du classement des cinq meilleurs jeux et le mettre au travail pour m'aider à évaluer certains logiciels. Nous sommes parvenus tous les deux à

la même conclusion: les possesseurs de consoles Nintendo ont peu de chance de s'ennuyer dans les mois à venir! Il y aura des nouveautés pour satisfaire tous les goûts; par exemple, 'Zelda II - The Adventure of Link' et 'Rygar' tant attendus. Certains jeux qui vont bientôt sortir sont présentés dans ce magazine, et viennent renforcer la logithèque Nintendo. Les jeux qui paraîtront ultérieurement semblent tout aussi intéressants, mais vous en saurez plus dans le prochain numéro!

Nous vous rappelons que pour compléter ces jeux de haute qualité, vous disposez des manettes NES MAX et NES Advantage. Elles apportent une nouvelle dimension au monde des jeux Nintendo, en augmentant la rapidité de l'action et en vous offrant une aisance de jeu maximum!

Autre accessoire: le Remote Controller d'Acclaim. Il vous permet de jouer sans fil à la patte, les directives que vous donnez à la manette sont transmises à la console par l'intermédiaire d'un rayon à infra-rouges. Et il est aussi rapide à réagir que n'importe quelle autre manette. Il comprend également un grand nombre d'autres fonctions qui viennent augmenter votre plaisir à jouer.

Une nouvelle société européenne, Ocean Software, devrait sous peu produire des jeux pour la console Nintendo. Ocean est réputée pour sa production de jeux de très haute qualité. Nous attendons donc avec impatience de voir ses nouvelles versions pour le Système Nintendo.

Continuez à nous envoyer vos précieuses lettres. Nous nous régalons vraiment en les lisant et il nous est

difficile de choisir celles qui seront imprimées dans le journal. Et n'oubliez surtout pas que Luigi va établir un hit des cinq meilleures cartouches. Il aimerait bien éditer ces listes de façon régulière dans le magazine.

Nintendo est la marque déposée de Nintendo Co., Ltd. et le nom 'Club Nintendo' est utilisé avec l'agrément de Nintendo Co., Ltd. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sans permission. 'Super Mario' et 'Super Mario Bros.' sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Le Club Nintendo magazine est produit par Nintendo Co., Ltd.

© Nintendo Co., Ltd. 1990.

## Sommaire

La Lettre de Super Mario .....	3
Joysticks. ....	4
Revue de "Fighting Golf" .....	6
Revue de "Rygar" .....	8
Revue de "Zelda II" .....	10
Trucs et Astuces .....	12
Boîte aux Lettres .....	15
Brèves revues .....	16
Les Meilleurs Scores .....	17
Coup d'œil Furtif .....	18



Président	Super Mario
Editeur	Mark Smith
Photographies	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing
	Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Edition	Club Nintendo
	B. P. 14
	95311 Cergy-Pontoise
	Cedex
	France
Imprimerie	Catalyst Publishing
	Angleterre
Téléphone (Fr)	16 (1) 34 64 77 55



# JOYSTICKS

## LE POUVOIR AU BOUT DES DOIGTS...

Comme nous le savons tous, le NES est le système de jeux vidéo le plus vendu dans le monde, avec des millions de possesseurs Nintendo de tous pays qui se délectent des jeux les plus extraordinaires que l'on puisse acheter. Alors la console numéro un mérite bien les meilleures manettes pour faire fonctionner ces jeux, non? Dans cette intention, Nintendo met aujourd'hui à la disposition des joueurs deux manettes qui permettent d'obtenir le meilleur du jeu comme de l'utilisateur!



### LES FONCTIONS DU NES ADVANTAGE:

Le NES Advantage a fait son apparition à la fin de l'année dernière, et a reçu un accueil chaleureux de la part des petits veinards

qui l'avaient trouvé dans leur soulier à Noël. Il est aussi très robuste, et présente une foule de nouvelles fonctions, dont le Ralenti n'est pas la moindre. Si la partie devient un peu trop mouvementée à votre goût, appuyez simplement sur la touche Ralenti et vous pourrez jouer à une vitesse réduite. Cette fonction reste effective sur les jeux qui comportent déjà une fonction pause. Consultez le tableau à gauche pour avoir une idée de ce qui marche bien avec la touche Ralenti.



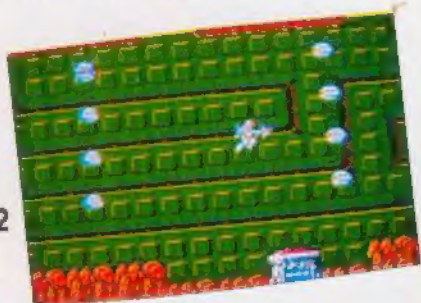
- \* Ralenti
- \* Tir turbo à vitesse variable
- \* Touches SELECT, START, A et B
- \* Joystick classique

Le NES Advantage utilise un "manche à balai" classique au lieu d'un clavier numérique pour le contrôle du jeu, ce que vous êtes en droit d'attendre sur les machines arcade. Il convient parfaitement dans la plupart des jeux, permettant de réagir rapidement et d'accéder facilement à n'importe quelle direction parmi les huit possibles.

### TOP - NES ADVANTAGE †

Voici la liste des jeux qui conviennent parfaitement pour l'Advantage...

- 1 Track & Field II
- 2 Super Mario Bros. 2
- 3 Section Z
- 4 Castlevania
- 5 Wizards & Warriors



Enfin, les touches Turbo. En appuyant sur l'une de ces touches, vous avez accès aux fonctions de tir rapide, pouvant ainsi tirer en continu à partir de votre vaisseau, ou enregistrer des scores incomparables pour votre athlète. Deux autres touches situées près de la partie supérieure de l'unité de commande vous permettent de changer la vitesse du tir turbo.



## LES FONCTIONS DU NES MAX:

- \* Manette munie d'un bouton rotatif à 360 degrés
- \* Touches START, SELECT, A et B
- \* Touches de tir Turbo

Découvrez un nouveau style de commande avec le bouton rotatif révolutionnaire, qui se trouve sur le NES MAX. A l'inverse des manettes Nintendo normales ou du NES Advantage, le bouton rotatif pivote sur 360 degrés, ce qui vous permet d'obtenir n'importe quel angle de votre choix sans aucune difficulté. Ceux qui aiment bien utiliser les manettes normales risquent d'être un peu déconcertés par le NES MAX, mais ils découvriront très vite qu'il réagit bien mieux que n'importe quelle manette qu'ils auront pu utiliser jusqu'alors.



### TOP - NES MAX †

Les jeux suivants sont encore plus palpitants lorsqu'ils sont utilisés avec le MAX...

- 1 Life Force
- 2 Gunsmoke
- 3 Cobra Triangle
- 4 R.C. Pro-Am
- 5 Track & Field II



Le NES MAX ne comporte pas de turbo contrôlable, mais le tir rapide est très facile à utiliser et tout aussi efficace que sur le NES Advantage. Si vous prenez tout cela en compte plus l'aspect "haute technologie" et le style confortable du NES MAX, vous vous retrouvez avec une sacrée manette!

† Ceci n'est qu'une sélection parmi les nombreux jeux qui utilisent ces fonctions.

### JEUX TURBO †

Vous trouverez la fonction turbo particulièrement utile sur les jeux suivants...

- 1 Track & Field II
- 2 Gunsmoke
- 3 Section Z
- 4 Life Force
- 5 Tiger Heli



### † JEUX PARFAITEMENT ADAPTES A LA FONCTION RALENTI

- 1 Gunsmoke
- 2 Section Z
- 3 Life Force
- 4 Gradius
- 5 Ikari Warriors

**NES -  
Le Must  
Pour  
Vous!**



Préparez-vous à affronter les joueurs de golf de jeu vidéo les plus grands, sur l'un des parcours les plus merveilleux du monde. Etonnez-vous de la formidable puissance de Jumbo, émerveillez-vous du superbe putting de Chosuke, mais ne vous laissez pas trop intimider, vous allez devoir donner le meilleur de vous-même pour battre l'adresse de vos adversaires!

# LEE TREVINO'S Fighting Golf



## Big Jumbo

Le seul handicap de ce type est son manque d'auto-discipline sur la puissance de sa frappe. Jumbo aime par-dessus tout infliger un grand coup à la balle. Vous allez devoir être sacrément bon si vous devez utiliser Jumbo pour vous représenter.



## Super Mex

Comme il s'agit du jeu de Lee Trevino, il est naturellement bon dans quasiment tout. Autre détail, Super Mex se trouve être l'adversaire le plus rude!



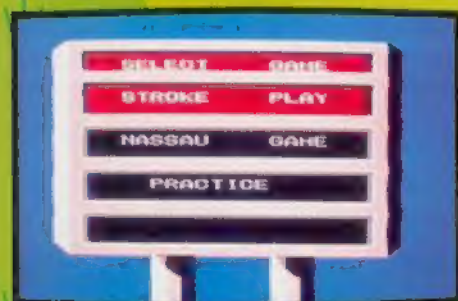
## Pretty Amy

Amy est encore un rien novice comparée aux autres joueurs. Son swing est lent et son coup est moins puissant. Cependant, elle ne se contente pas d'afficher un joli minois: elle a un contrôle remarquable sur ses coups, et vise plutôt bien.



## Miracle Chosuke

Cet adversaire japonais n'a peut-être pas autant de puissance que Trevino, mais sa précision et son putting sont sans égal. Ses coups qui tiennent du miracle pourraient vous faire croire qu'il contrôle la balle uniquement par sa propre volonté!



## Sélection de votre jeu

Avant de sélectionner votre personnage, vous devez choisir le type de jeu et les parcours sur lesquels vous allez jouer. Vous pouvez vous entraîner pour votre lancer de départ sur tee, ce que nous vous conseillons vivement de faire, ou prendre part à une épreuve en 18 trous contre un à quatre joueurs. Toutefois, le meilleur jeu est le Nassau, qui vous permet de sélectionner l'un des neuf trous sur les deux parcours, puis concourir dans un système de points.





# Un Parcours de Fighting Golf



du bois 1. Il balance le club vers l'arrière (appuyez sur la touche A) puis frappe la balle avec force (arrêtez le marqueur au bord gauche de la barre), droit devant lui (arrêtez le marqueur à la flèche). La foule applaudit lorsque Trevino franchit le premier bunker, directement au centre du fairway.

La foule est attentive alors que Trevino et Amy étudient le premier trou. Un terrain rough (à l'état naturel), quelques bunkers et un fairway qui s'étend à perte de vue composent la majeure partie du parcours. Et, bien que les deux joueurs ne soient pas obligés de se mémoriser la disposition du parcours, ils ont déjà prévu les coups à lancer et les clubs à utiliser.

Trevino joue le premier coup. Il vérifie la force du vent qui est aussi paisible que la foule (!!!), met la balle en place et s'empare



Amy joue un coup légèrement différent de son adversaire, en courbant la trajectoire de la balle vers le fairway (appuyez sur la touche A après avoir sélectionné la force du coup soit avant soit après la flèche, selon la courbe que vous voulez infliger à la balle). Trevino et Amy s'arrangent tous deux pour parvenir jusqu'au green avec leur coup suivant.



## Les Mini-Competitions

Dans le jeu

Nassau, vous pouvez obtenir des points supplémentaires en gagnant les deux mini-compétitions, ou en réussissant l'infaisable: faire un trou en un. Il va vous

falloir un brin d'entraînement pour parvenir à vaincre l'épreuve du Plus Proche du Drapeau, mais le Coup le plus Distant exige une excellente habileté de la part de chaque joueur.



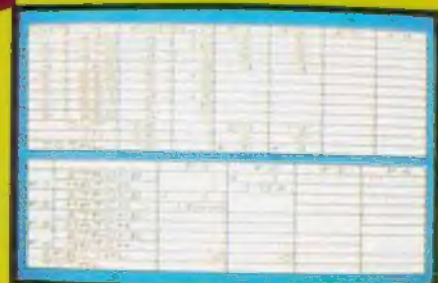
Maintenant, Trevino doit compter avec un petit vent, et surmonter une petite colline. Il vise légèrement à gauche du drapeau de trou, pensant que le vent et la courbe sur le green vont ramener la balle dans le trou. Le coup est réussi et, comme le pensait Trevino, la balle est ramenée dans le trou. Il ponctue son birdie d'un poing lancé droit vers le ciel et se dirige vers le fairway suivant.

Le coup d'Amy n'est pas si réussi. Elle a surestimé la force nécessaire pour son lancer, et la colline a détourné sa balle du trou. Mais son quatrième coup est le bon, et elle réussit un par. Pas trop démoralisée, elle se dirige elle aussi vers le second trou.

## La carte des scores

Vous pouvez contrôler l'état actuel de la situation en appuyant sur la touche **START** au cours du jeu, et consulter ainsi la carte des scores. Le nombre de coups joués est

affiché en haut, alors que le nombre de points obtenu pour le jeu Nassau apparaît en bas.





# RYGAR

## RYGAR - LEGENDAIRE GUERRIER DES TEMPS ANCIENS

Le Roi cruel Ligar a attaqué la paisible terre d'Argool, lieu sacré créé par les dieux Indora, et l'a jetée dans le chaos le plus complet. En une seule journée, les ennemis ont réussi à transformer Argool en un royaume où règnent la terreur et le mal; ils sont même allés jusqu'à détruire la 'Porte de la Paix' qui symbolisait la paix créée par les dieux Indora.

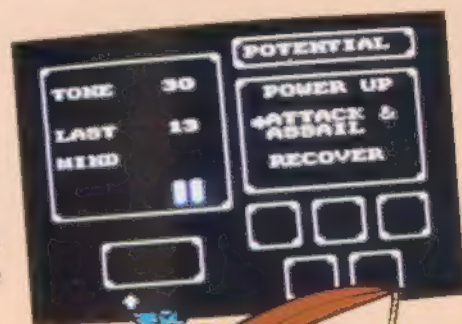
Le peuple d'Argool a connu des jours de désespoir et de découragement. Ses prières pour une paix éternelle se sont évanouies, et ont cédé la place à des appels à l'aide. Sans qu'ils le sachent, leurs cris étaient si forts qu'ils sont parvenus jusqu'à la contrée éloignée de Algosu. Et, enfin, ils ont obtenu une réponse qui a pris la forme de Rygar, vaillant guerrier relevé d'entre les morts pour ramener la paix sur Argool. Aventurez-vous aux côtés de Rygar, et aidez-le à combattre les forces du mal!



## LES POUVOIRS DES DIEUX

Puisque Rygar a été ressuscité par les dieux Indora, il n'est pas surprenant que ses pouvoirs lui viennent également des dieux. Son agilité et sa rapidité avec l'arme 'Diskarmer' n'ont pratiquement pas d'égale chez les mortels, et il est capable de courir à des vitesses très élevées sans jamais se fatiguer. Rygar est également capable de jeter l'un des trois maléfices qui lui permettent d'allonger la portée de sa corde à grappin, d'augmenter sa puissance d'attaque ou de récupérer son énergie perdue.

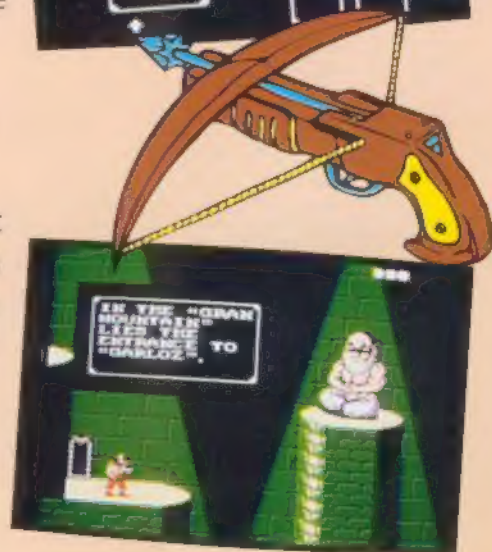
Pour activer l'un de ces trois pouvoirs, vous devez ramasser des capsules d'intelligence, puis les sélectionner sur le sous-écran. Cet écran affiche aussi les éléments que vous avez découverts, ainsi que votre "tonus" actuel.



## LES DIEUX INDORA

Le jeu comporte cinq dieux Indora, chacun d'eux vous offrant un objet différent. Ces objets vous permettent d'atteindre des niveaux différents. Par exemple, il est impossible d'atteindre la Tour de Garba sans l'arbalète. de même qu'il vous faut la poulie à vent pour parvenir au Palais de Dorago.

Il y a de nombreux autres dieux dans le jeu, qui vous aideront également et vous conseilleront. Notez bien tout ce qu'ils vous disent, vous pourriez bien en avoir besoin par la suite!!





# LE VOYAGE À TRAVERS GAR

Garloz est une vaste terre à l'intérieur d'Argool, qui détient de nombreux secrets sombres et terribles. Pour l'atteindre, vous devez d'abord vous frayer un chemin dans la Grande Montagne et découvrir la porte qui mène à Garloz. Peut-être l'un des dieux peut-il vous aider...?



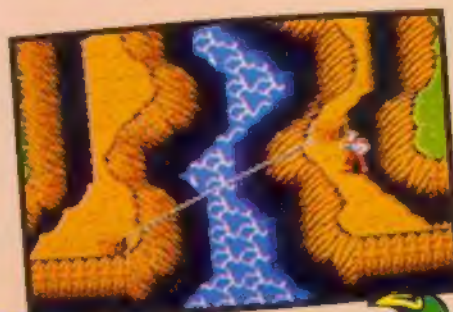
Une fois parvenu sur Garloz, vous devez traverser quatre régions différentes, repoussant l'armée du Roi en chemin. Certaines de ces régions contiennent un élément important que vous devez récupérer si vous voulez poursuivre votre quête.



A la fin de chaque région, vous vous trouvez face à l'un des chiens rien moins que féroces du Roi. Simple suggestion, utilisez votre pouvoir "assaut et attaque" contre chacun de ces monstres, sinon vous pourriez bien finir en apéritif avant leur prochain repas.



Après avoir franchi les nombreux pièges et embûches de Garloz, et avoir ramassé toutes les armes, vous devez rebrousser chemin vers la Grande Montagne et la Tour de Garba, où se trouve cachée la Flûte de Pégase. Cette flûte vous sera indispensable pour entrer dans la partie finale du jeu.



## LE DERNIER CONFLIT

Quelque chose de bien plus terrifiant encore attend Rygar à la fin du jeu. Il va devoir faire appel à tous ses pouvoirs et à toute son expérience pour venir à bout du dernier gardien et ramener ainsi la paix sur Argool. En est-il capable ? Avec votre aide seulement, mais vous avez intérêt à vous montrer à la hauteur!!





# ZELDA II

## The Adventure of LINK

## LA LÉGENDE COM

Depuis la bataille épique avec Ganon, a sombré dans le plus profond désarroi. subsiste est de réveiller la Princesse Zelda dans un profond sommeil par un sortilège capable de ramener son peuple à la vie p qu'il menait avant l'arrivée de Ganon.

Le précédent héros du royaume d'Hyrule, Link, est choisi par le destin pour sauver son pays. Pour lui, il va devoir se battre et mourir. Il doit rapporter six cristaux précieux à leur emplacement d'origine dans six statues de pierre, soigneusement dissimulées dans d'immenses palais. S'il y parvient, il pourra alors pénétrer dans le septième et dernier palais et affronter la créature qui a jeté le maléfice sur la princesse.

Quelle est donc cette créature? Link sera-t-il capable de relever le défi une nouvelle fois? L'influence de Ganon est encore très forte et un grand nombre de créatures sont persuadées qu'un jour ou l'autre il reviendra. C'est bien l'un des défis les plus durs alentour. Osez-vous vous lancer dans "l'aventure de Link"?

## BIENVENUE AU HÉROS



Link a bien grandi depuis qu'il a affronté Ganon dans "The Legend of Zelda". Il est plus grand, plus fort et plus élégant qu'avant, et il a une envie délirante de parvenir à son but et de délivrer la Princesse. Cette fois-ci, par contre, il dispose d'autres atouts que son épée. Il peut jeter des sorts. Mais il devra rechercher ardemment les gens capables de lui enseigner les sortilèges, et devra également construire sa propre force magique pour pouvoir jeter ces sorts!

Autre élément nouveau chez ce Link plus âgé: son expérience. Il dispose de trois attributs différents: combat, vie et magie. Lorsque vous aurez acquis suffisamment d'expérience (vous y parviendrez en combattant les monstres), vous pourrez élever le niveau de l'un des attributs. L'expérience nécessaire augmente à chaque nouveau niveau, pouvant atteindre 4000 pour le niveau 8. L'effet de chaque attribut est variable; par exemple, meilleur vous êtes au combat, plus grands sont les dommages que vous infligez. Plus votre montant vie est élevé, moins vous êtes vulnérable face aux monstres. Plus l'attribut magie est élevé, moins les formules magiques prononcées consomment d'énergie. Bien évidemment, il est plus que judicieux de faire monter vos niveaux le plus rapidement possible!

## LES ÉCRANS DE JEU



La Vue du  
Monde Extérieur

Deux écrans principaux sont utilisés dans "The Adventure of Link". Le premier est la séquence du Monde Extérieur, qui vous permet d'explorer Hyrule. Dès que vous rencontrez un monstre errant, ou dès que vous entrez dans une ville ou un palais, l'écran d'Action apparaît. Il vous permet de parler avec les villageois, de combattre les créatures et de découvrir de nouveaux éléments très importants.

La scène d'ac





ONTII

, la contr  
i. Le seu.  
da, qui est n  
ège. Elle sei  
e paisible et



## LES VILLAGES

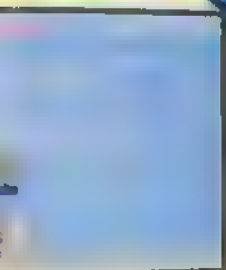
La plupart des villages sont habités par des gens chaleureux qui aiment parler et prodiguer des conseils. Certains pourront même recharger votre énergie et votre pouvoir magique perdus.



A l'occasion, vous rencontrerez un villageois qui a besoin de votre aide. Vous verrez alors apparaître une mini-quête. Si vous l'accomplissez correctement, vous aurez la chance d'acquérir de nouveaux sortilèges ou pouvoirs de combat.

D'autres problèmes surgiront également dans le village, et vous devrez les surmonter soit par la force soit par l'intelligence.

'action



## EXPLORATION DE HYRULE

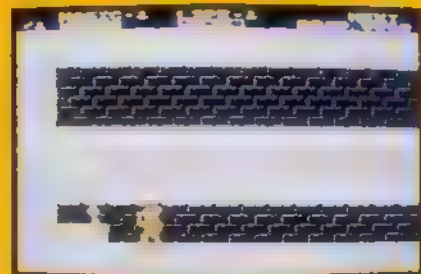
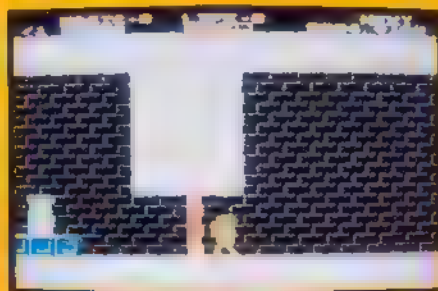
Hyrule est plus vaste que ne l'imaginait Link. Tout le pays est couvert de bois, de grottes, de villages, de rivières et de marécages. Link va devoir à coup sûr utiliser une carte s'il veut parvenir à destination.



Aucun doute qu'il y a beaucoup de régions à explorer dans "The Adventure of Link"! Il faut traverser un bon nombre de cavernes pour atteindre les différentes parties du pays; soyez donc bien prêt à vous battre.

## A LA RECHERCHE DES PALAIS

La principale épreuve du jeu consiste à rapporter les pierres à leurs statues d'origine. Vous allez donc devoir apprendre rapidement la disposition de chaque nouveau palais. Chacun est composé d'un certain nombre d'écrans, comprenant des portes fermées, des coulées de lave, et quelques créatures maléfiques. Vous devez trouver le chemin qui mène au gardien de la statue et l'anéantir pour pouvoir restituer la pierre à sa statue. Normalement, chaque palais contient également un élément plus que précieux. Là encore, vous devez trouver votre chemin jusqu'à lui avant de quitter le palais.

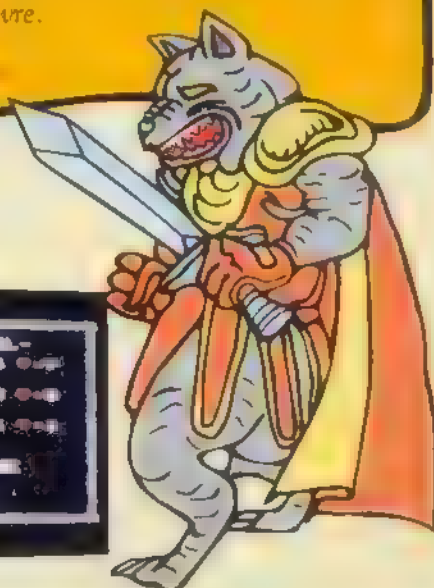
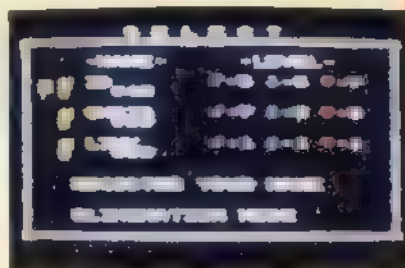


"The Adventure of Link" est un jeu d'aventure classique, que nous n'avons fait que survoler dans cette revue. Le jeu est tellement gigantesque! C'est vraiment incroyable! Et l'action est si prenante que vous allez vraiment la vivre.

Quoi que vous fassiez, ne le manquez pas.

## SAUVEGARDE DU JEU

"The Adventure of Link" conserve votre partie en mémoire grâce à une batterie installée à l'intérieur du jeu. Vous n'avez pas besoin de repartir à zéro et les mains vides à chaque fois!





# Trucs et Astuces

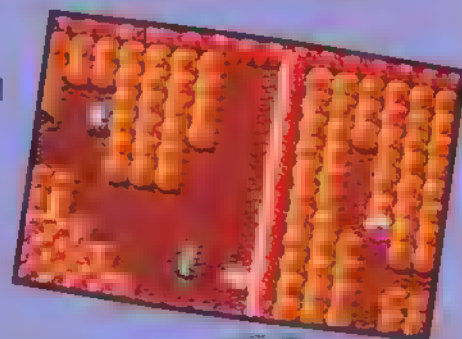


La plupart du temps, vous pouvez croire que vous êtes dans une impasse.

Mais vous pouvez toujours franchir n'importe quel obstacle et, dans les quatre premiers niveaux au moins, il n'existe pas d'itinéraire vrai ni faux.

Le premier obstacle majeur que vous rencontrez est le mur au niveau 2-1. Pour le franchir, vous devez bombarder le deuxième bloc vers le bas à trois reprises (voir la photo ci-contre). Poursuivez ensuite jusqu'à la fin du niveau.

Bien que "Robowarrior" soit relativement récent, il est déjà très populaire parmi les joueurs Nintendo. Et lorsqu'un jeu devient populaire, la demande se fait pressante pour des astuces et des trucs...



Autre partie du jeu où vous pourriez rencontrer quelque difficulté: le niveau 2-2. Si vous rencontrez un mur de cinq blocs en haut de l'écran, vous devez bombarder le troisième bloc en bas un certain nombre de fois pour vous frayer un passage à travers le mur.



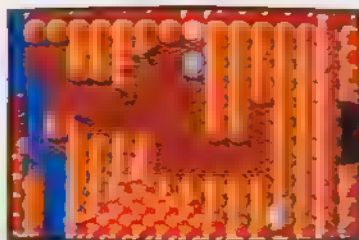
## PIECES SECRETES

Pratiquement tous les niveaux au-delà du premier contiennent une sorte de pièce secrète. Apprenez à les reconnaître pour ne plus manquer les objets précieux qu'elles renferment.



## A LA RECHERCHE DE LA LAMPE

A certains niveaux, vous êtes plongé dans l'obscurité la plus complète. Vous trouverez alors en la lampe un objet indispensable. Celle-ci est dissimulée dans une pièce secrète près du grand mur au niveau 2-1. Regardez l'image pour en connaître la position. Pénétrez dans la pièce, et bombardez les trois statues pour découvrir la lampe.



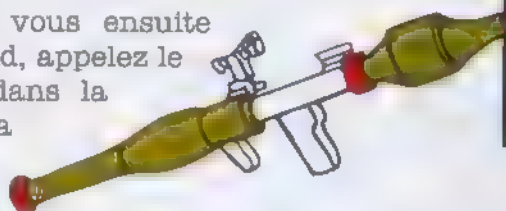
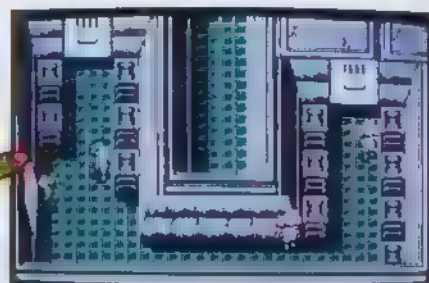


# METAL GEAR

**Deux problèmes courants résolus!**

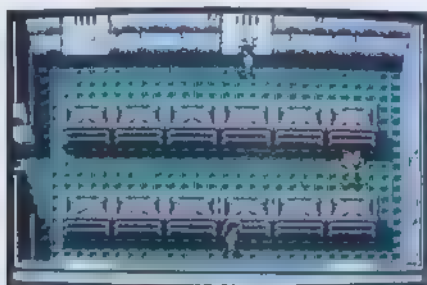
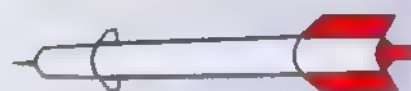
## Comment trouver le Lance-Roquettes?

Avant de pouvoir recevoir le Lance-Roquettes, vous devez découvrir le numéro d'un autre chef de la résistance, Jennifer. Rendez vous ensuite dans une pièce à droite d'Arnold, appelez le nouveau numéro, et entrez dans la pièce en haut à droite avec la carte no 6.



## Où se trouve la carte no 7?

Avant d'obtenir la dernière carte de porte la plus importante, vous devez trouver le Lance-Roquettes (ça ne devrait plus vous poser aucun problème maintenant!). Entrez ensuite dans la pièce où se trouvent les deux Arnold, et détruisez-les avec votre arme nouvellement acquise. La Carte no 7 apparaît alors à vos pieds.



# SUPER MARIO 2

Un certain nombre de personnes ont remarqué une porte à la fin du monde 6-3, porte impossible à atteindre. C'est en fait une sortie qui vous éloigne d'une étonnante zone traquenard et vous permet de sauter la plus grande partie de ce niveau.



Voici comment y parvenir. Au début du monde 6-3, marchez jusqu'au mur qui se trouve sur votre gauche, et laissez votre personnage s'enfoncer dans le sable. Lorsqu'il a pratiquement disparu, passez à gauche sous le mur et appuyez à plusieurs reprises sur la touche de saut. Finalement, vous allez parvenir à une porte qui vous mènera de l'autre côté du niveau!





# LES ASTUCES DE NOS LECTEURS



Que dois-je faire une fois que j'ai détruit l'homme vert à son bureau?

Voilà l'appel à l'aide de Karl Webber en Angleterre. Et voici notre réponse : cherchez une ombre qui se faufile dans la pièce. Vous devez la détruire à l'aide d'une grenade. Mais faites preuve d'une grande rapidité, sinon des missiles risquent de s'abattre sur vous.



K. Diment, d'Angleterre également, a réussi à trouver les trucs suivants pour battre Mike Tyson:

1. Esquivez systématiquement tous ses uppercuts. Ce sont les coups les plus forts qu'il puisse asséner, ils peuvent vous jeter à terre par la simple force du contact!
2. Observez attentivement son visage lorsqu'il cligne des yeux. L'oeil qu'il fait cligner indique le côté à partir duquel il va faire partir son coup. S'il cligne plusieurs fois des deux yeux à la fois, c'est qu'il va lancer une rafale de coups de poing; mais si vous êtes suffisamment prompt et agile, vous devriez pouvoir le frapper pendant qu'il cligne encore des yeux et vous en sortir la tête haute!



## SUPER MARIO BROS. 2

Voici les meilleurs personnages à utiliser à chaque niveau:

MONDE 1-1 TOAD	MONDE 1-2 MARIO	MONDE 1-3 PRINCESSE
MONDE 2-1 TOAD	MONDE 2-2 TOAD	MONDE 2-3 LUIGI
MONDE 3-1 TOAD	MONDE 3-2 MARIO	MONDE 3-3 MARIO
MONDE 4-1 PRINCESSE	MONDE 4-2 PRINCESSE	MONDE 4-3 TOAD
MONDE 5-1 LUIGI	MONDE 5-2 LUIGI	MONDE 5-3 TOAD
MONDE 6-1 MARIO	MONDE 6-2 TOAD	MONDE 6-3 MARIO
MONDE 7-1 PRINCESSE	MONDE 7-2 PRINCESSE	

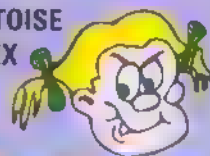
Kenji Ohsako, France



Une fois que vous avez déplacé le pointeur (chaque fois que vous appuyez deux fois sur la touche B, vous augmentez de un le niveau de départ), maintenez enfoncées les touches RIGHT (DROITE) et UP (HAUT), puis appuyez sur START (DEPART).

Si vous rencontrez un problème, et que vous ne pouvez plus vous en sortir (!), n'hésitez pas à appeler le SOS Nintendo au (16/1) 34 64.77.55. Des Conseillers en Jeux sont là pour vous répondre du lundi au vendredi, de 9 heures à 19 heures (le vendredi jusqu'à 18 heures). Vous pouvez aussi envoyer vos questions au Club Nintendo à l'adresse habituelle. Si, par ailleurs, vous connaissez des astuces sur les jeux Nintendo faites-en profiter les dizaines de milliers de lecteurs de toute l'Europe en les envoyant à l'adresse suivante:

Trucs et Astuces des Lecteurs  
Club Nintendo  
BP 14  
95311 CERGY PONTOISE  
CEDEX  
FRANCE



Pour vaincre Dracula, vous allez devoir le frapper sans arrêt à la tête. Une fois son énergie retombée à zéro, son esprit apparaît alors et tente de vous envahir. Assurez-vous que vous

avez bien l'eau bénite, et tenez-vous sur la gauche de l'écran. Frappez-le alors de votre fouet et jetez-lui en même temps l'eau bénite.

Matthew Standbrook, Angleterre



## METROID

Voici un code peu courant mais très utile que nous transmet Matthew Standbrook (encore lui!). Essayez-le et observez ce qui se passe!

JUSTIN BAILEY



Sur l'écran de démonstration, vous pouvez déplacer le tachymètre en appuyant sur la touche B.

Alberto Nortes, Espagne



Club Nintendo,  
BP 14,  
95311 Cergy-Pontoise Cedex,  
France.

# Boîte aux Lettres

## Chers Mario et Luigi,

Le 26 mai 1977 naquit un petit Vincent qui ne se doutait sans doute pas que 12 ans plus tard, il passerait des heures à jouer avec un NINTENDO. Ce jeu est vraiment super et la revue l'est encore plus! Je n'ai encore que deux cassettes mais je compte en acheter une autre, il y en a tellement que c'est dur de choisir. J'hésite entre Rush n Attack, Zelda et Wrestlemania qui ont l'air géniales. Bonne Année et à Bientôt

Vincent G. (Belgique)

La vie est en effet pleine de surprises. Cher Vincent, et un jeune Nintendomane comme toi a encore beaucoup de jeux à découvrir. Tu trouveras dans le magazine du Club des informations très utiles sur les nouveautés ainsi qu'un classement des jeux par série (aventure, action, sport, arcade etc). D'autre part, dans le catalogue Nintendo figure un résumé des jeux. Ces renseignements devraient te permettre de sélectionner les jeux qui correspondent le mieux à ce que tu recherches. Il nous est difficile de te conseiller tel ou tel jeu car nous ne connaissons pas tes goûts et nous risquons de ne pas faire le bon choix. Cependant, si tu aimes les jeux d'aventure, "The Legend of Zelda" est en effet un très bon titre. Amicalement

## Ave Mario et Luigi

J'ai reçu le magazine jeudi, il est toujours aussi génial que d'habitude mais je trouve que vous détaillez trop les nouveaux jeux, vous devriez passer plus de temps sur la séquence Trucs et Astuces. Donner plus d'indices sur les anciens jeux ou sur ceux qui sont disponibles serait mieux. A bientôt

Frédéric B (France)

Cher Frédéric, beaucoup de lecteurs nous ont avoué se jeter sur la rubrique Trucs et Astuces dès qu'ils reçoivent le magazine du club, ce que nous comprenons tout à fait puisque comme son titre l'indique, cette rubrique est là pour vous fournir des informations pour mieux réussir dans vos jeux. Cependant découvrir soi-même les solutions qui permettent de progresser dans un jeu fait partie du plaisir que l'on éprouve face à sa console. N'oubliez pas qu'en cas de difficulté tu peux toujours appeler le SOS Nintendo au 16 1 34 64 77 55 ou tu rencontreras des interlocuteurs prêts à t'aider. Amicalement.

## Cher Club,

Passionné ou fou de Nintendo, je l'avoue humblement, je suis. Génial est bien faible pour qualifier l'un ou l'autre de vous. Même si cela n'améliore pas vraiment "la vie de couple" ou si le degré de stress du "posseur" découvrant la dernière nouveauté en matière de cassette atteint des sommets inégalés, il faut bien reconnaître, en utilisant une vieille expression des années 60... que c'est vraiment le PIED! Certains jeux me laissent "baba", pantelant et même parfois physiquement vidé lorsque le mot "end" s'inscrit sur l'écran. J'avoue les aimer ou les haïr suivant la phase du jeu dans laquelle je patauge, j'avoue avoir à de nombreuses reprises jeté mon jeu par terre, avoir avec une rage aveugle lancé mes commandes à travers la pièce (au fait la matière plastique est de bonne qualité car elle résiste bien) ... mais quel pied d'acier. Les effets générés par les jeux Nintendo sur mon état psychologique mériteraient d'être analysés, mais je ne panique pas, car ceux que j'ai convertis me causent l'impression de suivre le même chemin ... la folie douce.

Un grand merci pour  
Cher Romain, pour  
en la lisant. La Ninte  
âges, et en plus e"  
l'overdose car 15  
en nouveautés!  
Amicalement

Suite à une première tentative de communication avec vous une question me vient à l'esprit. Ne feriez-vous paraître dans votre journal que des grandes quantités de messages vous félicitant. En effet, certains semblent se contenter de jeux débiles, sans scénario et aux graphismes décevants pour la plupart (Xevious, Galaga). Comme la plupart de votre public est jeune, leur esprit critique n'étant pas développé ils ne peuvent pas s'a  
de vos jeux. Pe  
n'est-il pas sorti  
détrône cette m

Nous n'avons pas  
tirer, la preuve; no  
s'adresse à un pi  
tout à fait apte à j  
lui proposons. C

age, les graphismes sont supers et ces  
au SOS Nintendo. Et ce n'est pas tout:  
Metal Gear sortent fin janvier!! Crois moi  
bonnes surprises à tous les  
ques.



## VIDEO SHORTS



Le premier jeu est "Donkey Kong" un jeu qui regorge de personnages originaux et comporte quatre niveaux d'action bien rythmée. Incarnant le personnage de Mario, vous devez attendre le haut de chaque écran, en esquivant des tonneaux et autres objets sur votre chemin. Chaque écran présente un nouveau défi pour les joueurs de tous âges, et vous vous sentirez de plus en plus dangereusement attiré par ce jeu!



# DONKEY KONG

*Classics*

Maintenant, grâce à Nintendo, vous avez la chance de profiter de deux classiques des jeux d'arcade sur le même logiciel.

Pleine d'intérêt et d'action, vous vous rendrez vite compte que cette cartouche n'est pas de celles qu'on abandonne facilement!



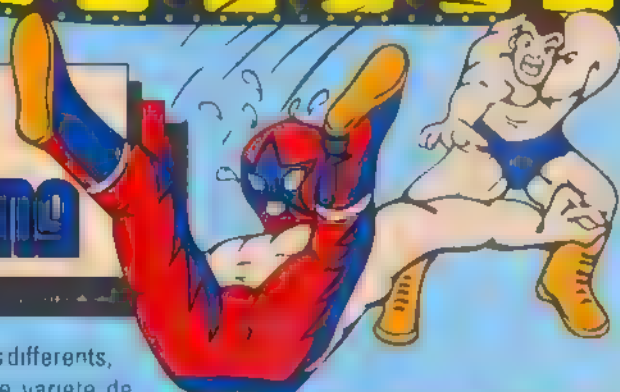
"Donkey Kong Jr" inverse les rôles. Vous devez sauver votre père mis en cage des mains de Mario. Le principe est sensiblement le même, mais cette fois-ci vous allez rencontrer quelques difficultés supplémentaires pour passer entre les plates-formes et autres pièges. Vous devez aussi faire extrêmement attention à bien sauter entre les vignes. Si vous faites une erreur d'appréciation et manquez votre saut, votre chute pourrait bien vous coûter une vie.



Deux jeux classiques sur la même cartouche, voilà de quoi vous distraire pendant des siècles. Une perspective que vous ne pouvez refuser!

Vivez pleinement toutes les frayeurs et les joies de la lutte amateur professionnelle, avec une variété de personnages plus fous les uns que les autres. Vous pouvez même projeter votre adversaire hors du ring et déclencher un véritable délire dans la foule!

## PRO WRESTLING



Le jeu comporte six personnages différents, chacun d'eux étant doté d'une variété de mouvements. Chaque lutteur possède également ses propres techniques. Par exemple, si Starman parvient à empoigner son adversaire, il peut alors lancer un "coup de pied saut périlleux" très acrobatique, alors que King Slender, champion du monde, est spécial dans les puissantes "torsions des reins".



Pour remporter un match, vous devez blesser

l'adversaire à tel point qu'il vous laisse l'épingler au tapis. Si vous devenez champion, et parvenez ensuite à défendre votre titre dix fois de suite, vous serez autorisé à combattre le Grand Puma.

"Pro Wrestling" est l'un des jeux préférés de tous, tout simplement parce qu'il est vraiment TROP drôle! Il contient également que quelques figures pas tristes, comme par exemple le caméraman énergique et les commentateurs plutôt chatouilleux. Mais les meilleurs d'entre tous restent les lutteurs, vous allez les adorer!!



# PINBALL

Le flipper n'est pas le thème le plus évident pour un jeu vidéo, mais Nintendo a réussi à en faire une excellente adaptation pour la console, avec quelques idées révolutionnaires pour faire bonne mesure. Même Mario fait une petite apparition furtive.

La 'table' du flipper recouvre deux écrans distincts, chacun d'eux étant bourré de champignons, de cibles et de bonus. Avec la manette qui permet de manipuler les flips, vous devez essayer d'éviter que la boule ne sorte de la table. Les points sont marqués dès que la balle va abattre les cibles ou entre en contact avec les champignons. Les scores les plus élevés sont obtenus lorsqu'on parvient à abattre une série de cibles.



A l'étape des bonus, vous devez guider la balle autour de l'écran, avec l'aide de Mario, de façon à supprimer la plateforme qui retient prisonnière la princesse. Si vous parvenez à la sauver, vous serez alors en bonne voie d'obtenir un score fantastique à six chiffres!

Tous les mordus du flipper s'écarteront à chercher de nouvelles techniques sur la version Nintendo de ce "jeu culte". Ceux qui découvrent seulement les joies du flipper feraient bien de s'intéresser à cette version Nintendo: à coup sûr, ils se préparent des mois et des mois de vrai bonheur!



## LES MEILLEURS SCORES

**Castlevania**  
Jose Fernandez France 1,042,900  
Paulo Da Silva France 999,910

**Ghosts 'N Goblins**  
Ken Phillips UK 4,625,900

**Gradius**  
Paul Stokes UK 2,021,600

**Golf**  
George Coster UK 11 below par  
Leigh Gatheridge UK 6 below par

**Kid Icarus**  
Corrie Staal Holland 9,999,999  
Rora Kolder Holland 6,371,514

**Legend Of Zelda**  
Dougie Nouble (12) UK Terminée en 7 lives  
Darren Gatheridge UK Terminée en 8 lives

**Kung Fu**  
Jeremy Joiris (14) Belguim 966,240  
Jean Luc Garant (24) France 475,190

**Pinball**  
Martijn Arens Holland 196,180  
Dialer Helbourg (26) France 140,680

**Gunsmoke**  
Paul Stokes (14) UK 362,850  
Matthias Schebmayer (10) Germany 254,620

**R.C. Pro-Am**  
Karl Webber UK 262,335  
Chris Dye UK 185,675

**Robowarrior**  
Jim Wilson UK 5,975,000  
L.V. Berg Holland 3,486,000

**Rush 'N Attack**  
David Roy (16) France 1,345,400  
Fabian Blandieu Belguim 1,018,100

**Mach Rider**  
Johan Leyton Holland 238,270  
Michael Marguin (14) France 187,730

**Trojan**  
Robert Cridland (14) UK 114,650  
Darren Gatheridge UK 107,750

Ça y est, vous l'avez. Reconnaissez que vous pouvez les battre, n'est-ce pas? Alors envoyez-nous vos scores avec vos nom, adresse, âge et photo à:

**LES MEILLEURS SCORES, Club Nintendo, B.P. 14, 95311  
Cergy-Pontoise Cedex, France.**

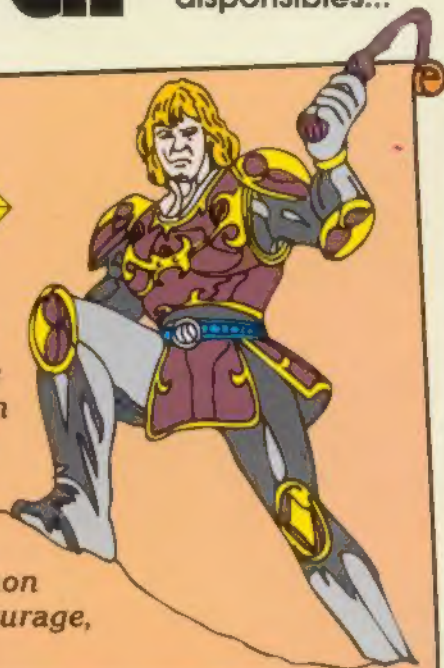


# Coup d'oeil Furtif

Un petit coup  
d'oeil sur  
quelques jeux  
prochainement  
disponibles...

## Simon's Quest™

Le Comte est de retour, et il est loin d'être heureux! Il a jeté un mauvais sort contre le valeureux guerrier Simon Belmont, qui ronge lentement l'âme de notre héros. La seule chance de survie de Simon consiste à ramasser les cinq parties du corps de Dracula, puis à les brûler dans le château du pire des malins. Cette bataille est la plus rude que Simon ait à mener, et probablement sa dernière! Il va devoir affronter de nombreuses créatures de la nuit, échapper à des pièges terrifiants et éviter des marécages mortels. Malgré tout, Simon rassemble tout ce dont il a besoin, y compris une grande dose de courage, et se met en route le coeur plein d'espoir.



### Ainsi commence "Simon's Quest"...

Tout au long de ses voyages, Simon va rencontrer des villageois qui lui apporteront une aide et des conseils (bien qu'une partie de ce qu'ils racontent soit complètement fausse). Il va également tomber sur des commerçants qui lui vendront différents objets. Il pourra les utiliser dans son combat contre la bête maléfique.



Toute l'aventure de Simon est articulée autour de Transylvania. Vous allez donc devoir dresser la carte du jeu au fur et à mesure que vous progressez. Il y a beaucoup de choses à découvrir. Vous pouvez préparer crayon, papier et compas et consulter l'analyse complète du jeu à paraître dans le prochain numéro.



### Les Manoirs

Il y a six manoirs à découvrir dans "Simon's Quest", cinq d'entre eux abritent les organes vitaux de Dracula, et le dernier correspond à la demeure du Comte. Avant d'affronter le Comte, localisez tous les autres manoirs, éliminez le gardien et emparez-vous de la fraction du corps du Comte. Croyez-nous, ce n'est pas si facile que ça en a l'air...





Coup d'oeil Furtif

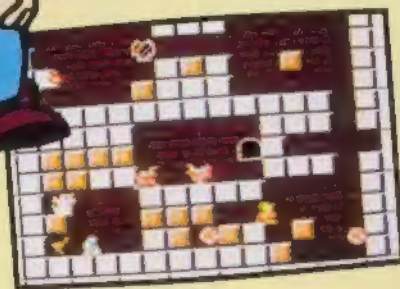
# SOLOMON'S KEY

Il y a  
banni  
prisonnier.  
"Solomon's Key" (La

le mieux dans ce monde paisible, jusqu'à ce qu'un moine imprudent ne découvre l'ouvrage et permette aux démons de s'échapper. King Yutra, du royaume des fées Lyrac, craignait que les démons ne reviennent tourmenter son peuple; il a donc envoyé en mission le génie Dana dans le pays interdit du Signe de la Constellation pour, une fois de plus, chasser les démons de son univers.



"Solomon's Key" est un jeu de type arcade unique, qui nécessite une bonne stratégie pour résoudre les nombreuses énigmes. Le principe est le suivant: traverser les cinquante écrans en construisant et en détruisant des blocs à l'aide de votre baguette magique, et découvrir la clef qui vous mènera à la partie suivante du Signe de la Constellation.



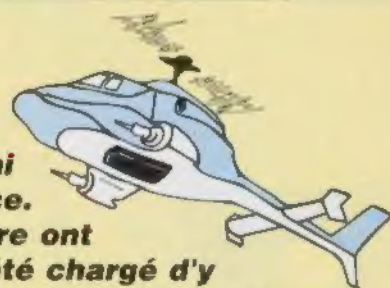
Cependant, tout en vous forgeant un passage vers la sortie, vous devrez éviter les nombreux démons qui traînent dans la pièce, et tenter de

conserver votre énergie. Vous devrez également récolter des bonus, qui vous donneront un léger avantage pendant un court moment. Malgré tout, faites bien attention aux signes démoniaques. "Solomon's Key" est un jeu merveilleux, d'une conception véritablement nouvelle, et permet de vivre de grands moments. Encore un jeu prometteur pour votre NES, créé par Tecmo!

# AIRWOLF



**Stingfellow Hawke est de retour parmi nous, avec une obsession de vengeance. Plusieurs camps de prisonniers de guerre ont été localisés par la C.I.A., et Hawke a été chargé d'y pénétrer, de détruire les bases ennemies, et de faire sortir les prisonniers.**



Vingt-cinq niveaux vous permettent, à vous et à "Airwolf", de mener la bataille. Chaque niveau comporte un certain nombre de prisonniers de guerre à sauver. De plus, chaque base renferme un symbole de réapprovisionnement en carburant et une multitude d'avions ennemis. Vous arriverez à terrasser les forces ennemies à condition que vous parveniez à la tour de contrôle et la détruisiez.

"Airwolf" est un jeu très varié; il comporte des séquences de type cinématographique animées et brillantes. Les adeptes des séries télévisées feraient bien de se pencher sur l'analyse complète à paraître dans le prochain numéro, qui donnera tous les détails sur ce jeu passionnant!





Essayez le

**Nintendo®**

ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

près de  
chez vous

**Des Jeux Époustouflants!**

Club  
**Nintendo**